26

Maart/April '99
ƒ5,95

XSW-Magazine



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (0622) 125592
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

Redactie

Maico Arts	(0412) 690757	maico@m-arts.demon.nl
Erik Maas	(073) 5942926	erik.maas@tip.nl

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer, Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Telecommunicatie

The Games BBS
24 uur per dag, 300-9600 bps
(0412) 640358

http://www.xsw-msx.demon.nl

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost ƒ29,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:

Januari/Februari	**ƒ29,-**	(6 nummers)
Maart/April	**ƒ25,-**	(5 nummers)
Mei/Juni	**ƒ20,-**	(4 nummers)
Juli/Augustus	**ƒ15,-**	(3 nummers)
September/Oktober	**ƒ10,-**	(2 nummers)
November/December	**ƒ 5,-**	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A5	(210x148mm)	**ƒ15,-**
	A6	(105x148mm)	**ƒ10,-**

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

xxxx

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Inhoudsopgave

Redactioneel

Het is een drukte van jewelste. Zo hebben we net onze eigen MSX-computerdag achter de rug en zijn we al weer druk bezig met de voorbereidingen voor de beurs in Tilburg. Daartussen in moest ook nog even dit nummer van XSW-Magazine worden afgerond. Inmiddels kunnen we melden dat zich een nieuwe schrijver bij ons blad gemeld heeft, Laurens Holst. Hij zal zich in het volgende nummer aan jullie voorstellen. Het was de bedoeling dat dat al in dit nummer zou gebeuren, maar vol is vol. Onze trouwe abonnees hebben met dit nummer hun presentje ontvangen. Het had weer niet veel gescheeld of we hadden het geven ervan wederom moeten uitstellen. Nieuwsgierig geworden? Tja had je maar vanaf het begin van dit jaar een abonnement moeten nemen. Ik hoop de meesten van jullie in Tilburg weer te zien... Voor diegene die daar niet heen kunnen of willen komen: Tot over twee maanden.

Snatcher Battle Collection

Mari van den Broek

Dit is de tweede CD op rij van Club MSX Power Replay uit Spanje. Wederom heeft men het nuttige met het aangename samengevoegd op één CD, namelijk games en muziek. Ook dit keer is de CD weer onderverdeeld in een data-track en een aantal audiotracks.

Standaard

Ook deze CD is wederom gebrand volgens de ISO-9960 standaard, waardoor deze zowel op PC, Amiga als Macintosh computers gebruikt kan worden. Ik kan het niet vaak genoeg vermelden: ook dit keer is een echte MSX nodig om de software die op deze CD staat te kunnen gebruiken. De CD bestaat uit twee delen, namelijk een data-track en een aantal audiotracks.



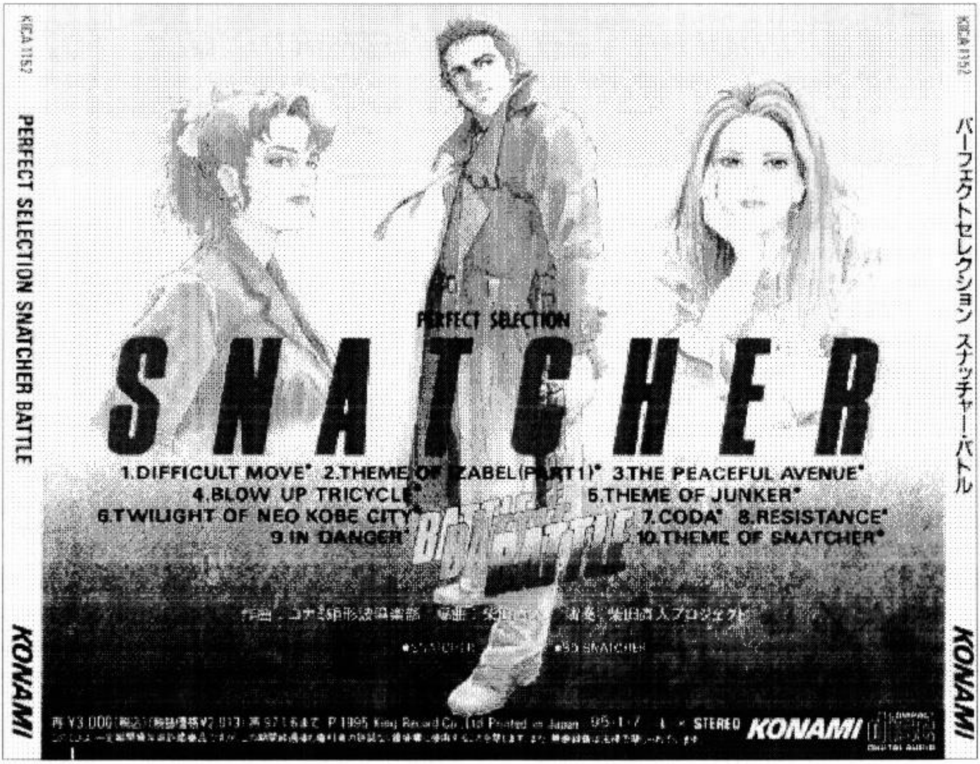
Data-track

De data-track van deze CD is eveneens als zijn voorgangers onderverdeeld, dit maal in GAMES, MUSIC en GRAPHICS. Eerlijk gezegd is deze CD beetje een puinhoop, er staan diverse directories in de root, die beter hadden kunnen worden onderverdeeld in de bovengenoemde categorieën.

In de directory BOOK.1 vinden we het Snatcher stripverhaal. Alle plaatjes in deze directory zijn in GIF-formaat en kunnen met de bijgeleverde software bekeken worden. In BOOK.2 en BOOK.3 vinden we respectievelijk GIF-images van de karakters uit het spel en scans van de boekwerkje wat bij de originele sound-track zat.

De directory MUSICS bevat dit keer MIDI en SCC bestanden, de MIO-files ontbreken dit keer. De SCC directory bevat de originele sound-files uit de beide games: SD-Snatcher en The Snatcher. De MIDI-files kunnen weer het beste via een MIDI-device ten gehore gebracht worden. Bezitters van een FS-A1GT die ook in het bezit zijn van een MIDI-module (bijvoorbeeld de Roland SC-55) kunnen de MIDI-files afspelen met bijvoorbeeld MSP (MIDI Sound Performer). Helaas staat dit PD-programma niet op deze CD.

In de overige directories staan de games: SD-Snatcher en The Snatcher. SD-Snatcher staat er zowel in het Japans, als het Engels en het Spaans op. The Snatcher staat er op in het



Japans en het Engels, alleen is deze laatste geen volledige vertaling van het spel.

Audiotracks

De audiotracks zijn een verzameling van gearrangeerde versies van de originele sound-track. De audiotracks kunnen met elke CD-speler worden afgespeeld. Opgemerkt moet worden dat "oudere" CD-spelers de data-track niet herkennen en deze gewoon zien als een audiotrack. Druk dan op NEXT of SKIP TRACK om bij de audiotracks te komen.

De volgende audiotracks staan op deze CD:

01: Difficult Move
02: Theme of Izabel (Part I)
03: The Peaceful Avenue
04: Blow Up Tricicle
05: Theme of Junker
06: Twilight of Neo Kobe City
07: Coda
08: Resistance
09: In Danger
10: Theme of Snatcher

Conclusie

Als totaalpakket van games en muziek is dit een leuke aanwinst voor de verzamelaars. De prijs is misschien wat te hoog, maar vergelijk je die met wat de originele sound-track en games kosten, dan valt die in het niet. De inlays van het CD-doosje zijn wat aan de donkere kant, daar kan dus best wat aan verbeterd worden.

Club MSX Power Replay
Almazan , 31 , 1-D
28011 MADRID
SPAIN

Programmeren van de Muziekmodule (6)

- De soundsampler verder uitgediept

Peter van Overbeek, PTC-Print

In deze aflevering gaan we verder in op de mogelijkheden van de soundsampler. Daarbij ontkomen we niet aan enige stukjes machinetaal, omdat BASIC soms te langzaam is en ook geen raad weet met de interrupts van de soundprocessor. Maar ook degenen voor wie het programmeren in machinetaal te hoog gegrepen is hoeven niet af te haken. Ze vinden hier de benodigde stukjes machinetaal kant en klaar om in hun zelf geschreven BASIC-programma in te passen.



Gebruik van het computergeheugen

Opnemen en weergeven van geluiden, gebruik makend van het geheugen in de muziekmodule is vrij eenvoudig, zoals we in de vorige aflevering konden zien. De soundprocessor regelt het bewaren en weer terughalen van de gegevens helemaal in eigen beheer. Nadat de registers op de juiste waarden ingesteld zijn, hoeft het BASIC-programma de procedure alleen maar te starten en dan te wachten totdat alles klaar is.

Opnemen en weergeven via het RAM-geheugen van de computer heeft andere voordelen. Zo kunnen we met de memory-mapper (indien aanwezig) direct omschakelen van het ene geluid naar het andere. Ook kan gemakkelijk een nieuw geluid van disk geladen of daarop bewaard worden. Maar er is ook een keerzijde: het programmeren is wat ingewikkelder. De gegevens moeten via een bufferregister van de soundprocessor overgedragen worden. Daarin passen twee ADPCM-samples van vier bits elk.

De juiste geheugenplaats waar ze vandaan komen of naar toe moeten zullen we zelf moeten programmeren. BASIC is daarvoor veel te langzaam: het kan maar enkele honderden samples per seconde afhandelen. Veel te weinig dus, want bij een samplefrequentie van 16 kHz moeten al 8000 bytes per seconde verwerkt worden. Dat zal dan ook in machinetaal moeten gebeuren.

Bij het opnemen zet de soundprocessor telkens de BUFFER READY vlag om aan te geven dat het volgende samplepaar in het bufferregister klaar staat. Bij weergave uit het computergeheugen geeft dezelfde vlag in het statusregister van de soundprocessor aan, dat het bufferregister gereed is om het volgende byte te ontvangen. Zoals we al weten veroorzaakt het zetten van zo'n vlag een interrupt van de computer.

Interrupt afhandeling

Er zijn twee manieren om op deze interrupt te reageren. De eerste manier is om een stukje machinetaal aan te haken op de interrupt-HOOK op adres &HFD9A, waarop normaal alleen een RET (&HC9) staat. Deze methode heeft de voorkeur als er niet al te veel interrupts komen, de afhandeling niet al te ingewikkeld is en de interrupt-HOOK inderdaad nog vrij was.

De tweede methode is om direct naar een USR-routine te springen en daarin met DI (Disable Interrupt) de interrupts uit te schakelen. Het machinetaalprogramma moet dan zelf de vlaggen in de gaten houden en daarop de nodige acties ondernemen. Het moet eindigen met EI (Enable Interrupt) om interrupts weer toe te laten voordat naar BASIC teruggekeerd wordt.

De eerste methode is het beste uit te leggen door terug te gaan naar het programma uit de vorige aflevering. Daarin was de END OF SAMPLE vlag, die normaal gezet wordt aan het einde van de opname, onderdrukt door deze te maskeren via register 4. Als we deze vlag niet maskeren, en wel door in regel 120 de waarde &H78 te wijzigen in &H68, dan krijgt de computer aan het einde van een opname (of een weergave zonder REPEAT) wel een interrupt. De computer gaat nu zoeken naar de veroorzaker van de interrupt zonder deze ooit te vinden, want hij is (nog) niet geprogrammeerd om ook naar het statusregister van de soundprocessor te kijken. Om de computer ook daarin te laten kijken, kunnen we op de interrupt-HOOK een CALL zetten naar een stukje machinetaal dat:

- met IN A,(C0) het statusregister van de sound-processor leest,
- met BIT 7,A daarin bit 7 onderzoekt,
- met RET Z terugkeert als dit bit nul is of anders:
- de ADPCM-mode reset door waarde 1 in register 7 te zetten en de vlaggen reset door waarde &H80 in register 4 te zetten
- en tenslotte met RET terugkeert.

Door enige regels te wijzigen en het stukje machinetaal plus de CALL toe te voegen kan het programma uit de vorige aflevering omgebouwd en uitgeprobeerd worden:

```
120 GOSUB 370:OUTX,4:OUTY,&H68
300 WAIT X,1,1
310 'deze regel kan vervallen
370 'laden machinetaal en CALL
380 FOR I=0 TO 21: READ D$
390 D=VAL("&H"+D$):POKE &HD000+I,D:
    NEXT
400 DATA DB,C0,CB,7F,C8
410 DATA 3E,07,D3,C0,3E,01,D3,C1
420 DATA 3E,04,D3,C0,3E,80,D3,C1,C9
430 POKE&HFD9D,&HC9:POKE
    &HFD9C,&HD0
440 POKE&HFD9B,0:POKE&HFD9A,&HCD
450 RETURN
```

In regel 120 wordt via een subroutine (regels 370 tot 450) de machinetaal geladen en de interrupt-HOOK gevuld met CALL &HD000. Daarna wordt het zetten van de END OF SAMPLE vlag toegelaten. De kunstmatige wachttijd in regel 300 is vervangen door de BASIC-instructie WAIT die wacht tot bit 0 van het statusregister (ADPCM BUSY) op "0" reset is. Regel 310 kan vervallen omdat de ADPCM-mode immers al in de machinetaal een reset krijgt. Deze manier van interruptafhandeling zou nu duidelijk moeten zijn. Disassembleer zo nodig het stukje machinetaal dat (na RUN) van adres &HD000 tot &HD015 in het geheugen van de computer staat.

Overige ADPCM-mogelijkheden

De verschillende mogelijkheden van de ADPCM-sampler worden gekozen door de juiste waarde in register 7 te zetten. Dit nadat de overige van belang zijnde registers op de eerder beschreven manier zijn ingesteld.

R(7):	Functie:
&H20	Samples van module naar computergeheugen
&H60	Samples van computergeheugen naar module
&H80	Weergave vanuit het computergeheugen
&HA0	Weergave vanuit de module
&HC0	Opname in het computergeheugen
&HE0	Opname in de module

Een voorbeeldprogramma dat al deze mogelijkheden laat zien staat hieronder. Ook het bewaren van samples op disk en het weer laden van disk zit daarbij. Het programma gebruikt de 16 kbytes in pagina 2 van het computergeheugen (adressen &H8000 tot &HBFFF) om de geluiden op te slaan. Wanneer de computer over een memory-mapper beschikt kunnen we voor een van de andere geheugenbanken kiezen door het nummer daarvan in te tikken.

Bij het inschakelen van de computer wordt geheugenbank 1 aan pagina 2 toegewezen. Bank 0 wordt toegewezen aan pagina 3, en daar kunnen we maar beter van afblijven. Hier staat immers de hele huishouding van computer en disk. Ook zetten we daarin het BASIC-programma en de benodigde machinetaal. Normaal begint een BASIC-programma op adres &H8000, aan het begin van pagina 2, maar nu verplaatsen we dit naar adres &HC100 op pagina 3. Dat kan door de pointer TXTTAB, die het beginadres van een BASIC-programma aangeeft, aan te passen met POKE &HF677,&HC1.

Geef daarna nog POKE &HC100,0 want het BASIC-gebied moet met een nul beginnen. Er is nu nog voldoende plaats over voor een programma van ongeveer 7 kB met disk of 12 kB zonder disk. Het 32 kB geheugen van de muziekmodule verdelen we deze keer in twee blokken van elk 16 kB, die in het programma met A en B kunnen worden gekozen. In elk van de beide blokken en de 7 geheugenbanken van 16 kB past bij een sample-frequentie van 10 kHz ruim 3 seconden geluid, in totaal bijna een halve minuut.

Machinetaal

De benodigde machinetaal wordt geladen vanaf adres &HC000 tot &HC055. Dit bevat overigens alleen relatieve verwijzingen, zodat het ook op een ander adres mag beginnen. Het gebruikt de tweede methode om interrupts af te handelen. Het begint dan ook met een Disable Interrupt en met de vrijgave van de BUFFER READY en de END OF SAMPLE vlaggen. Aan het eind worden deze vlaggen weer gemaskeerd en krijgt de ADPCM-mode een reset. Na de Enable Interrupt volgt dan een terugkeer naar BASIC. In het tussenliggende deel is de werking afhankelijk van de parameter die aan USR0 tussen de haakjes wordt meegegeven:

USR(0) haalt een byte uit het bufferregister van de soundprocessor en zet dit in het geheugen van de computer. Dit dient zowel voor opname in dit geheugen als voor transport van samples van module naar computergeheugen. USR(1) haalt een byte uit het computergeheugen en zet dit in het bufferregister van de soundprocessor. Dat is nodig voor weergave vanuit de computergeheugen of voor transport van samples naar het geheugen van de module.

Zowel met USR(0) als USR(1) worden vervolgens de vlaggen reset en het volgend geheugenadres ingesteld. Als dat het laatste adres is (&HBFFF) wordt de routine afgesloten. Zo niet, dan wordt gewacht op het opnieuw verschijnen van de BUFFER READY vlag, waarna het volgende byte aan de beurt is.

USR(2) wacht enkel op het verschijnen van de END OF SAMPLE vlag en sluit vervolgens af. Dit kan gebruikt worden bij het opnemen en weergeven via het geheu-

gen in de module. Het is hier toegevoegd voor de volledigheid, want dit kan immers ook zonder machinetaal, zoals we in de vorige aflevering zagen.

Gebruik van het programma
Het programma begint met het verplaatsen van de BASIC-pointer naar pagina 3 van het computergeheugen, als dat al niet eerder was gedaan.

Daarna moet het programma in deze pagina opnieuw worden geladen. De programmanaam in regel 50 moet dus die van het programma zelf zijn! Wie echter geen disk bezit kan beter direct intikken:

```
POKE &HF677,&HC1:POKE &HC100,0: NEW
```

en vervolgens het programma van cassette laden. Het instellen van de soundprocessor (regels 260 tot 310) is nu wat efficiënter aangepakt. In de DATA-regels staat steeds eerst het registeradres en dan de daarin te laden getalwaarde. Met de gegevens uit de vorige aflevering kunnen deze desgewenst aangepast worden, bijvoorbeeld om een andere samplesnelheid in te stellen.

Het programma is afgestemd op een MSX met 7 vrije geheugenbanken in de memory-mapper, zoals voor de VG 8235, NMS 8245, NMS 8250 en NMS 8280. Wie een MSX zonder memory-mapper heeft, beschikt natuurlijk maar over één enkele pagina 2. Voor het overige zal alles normaal werken. Het aantal vrije banken kan op de volgende manier gevonden worden (bank 0 mag niet gebruikt worden):

```
OUT &HFC,0: OUT &HFD,&HFF
PRINT INP(&HFD)-INP(&HFC)
OUT &HFC,3:OUT &HFD,2
```

Een nul als uitkomst geeft aan dat er geen "memory-mapper" aanwezig is. Pas eventueel het programma (B in regel 330) aan wanneer het resultaat niet gelijk aan zeven is. Zet hierin B=1 als er geen memory-mapper is. Met F8 en F9 worden alle banken van disk geladen of daarop bewaard. Het programma is bedoeld als voorbeeld om de mogelijkheden van de soundsampler in ADPCM-mode aan te geven. Wat de computer zelf betreft zijn er nog veel meer mogelijkheden. Zo zou ook het video-geheugen voor opslag van samples gebruikt kunnen worden. De digitale geluiden zouden ook rechtstreeks vanuit de module naar disk kunnen worden gestuurd. Deze en andere mogelijkheden laat ik echter aan de programmerende lezers over. Deze serie gaat tenslotte over het programmeren van de muziekmodule zelf!

AD en DA conversie
Directe AD- en DA- conversie, dus zonder de geheugenbesparende ADPCM-codering, kan via register 8 ingesteld worden. Voor opname:

```
OUT &HC0,8:OUT &HC1,8
```

en voor weergave:

```
OUT &HC0,8: OUT&HC1,12
```

Deze methode kan alleen met opslag in het computergeheugen gebruikt worden. Registers 9 tot 12 hoeven daarom niet ingesteld te worden. Via registers 13 en 14 wordt de samplesnelheid ingesteld, dit zowel voor opname als voor weergave. Registers 16 en 17 hoeven daarom ook niet ingesteld te worden. Het bufferregister voor transport van de gegevens heeft nu adres 26 (&H1A) in plaats van adres 15 (&HF). Bij weergave kunnen de gegevens ook direct naar de DAC (registers 21 tot 23) gestuurd worden. De machinetaalroutine moet dan ook nogal wat gewijzigd worden, echt een klusje voor gevorderden.

De gedigitaliseerde geluiden komen nu ongecodeerd in het geheugen te staan. Hierdoor kunnen er allerlei digitale signaalbewerkingen op losgelaten worden, zoals optellen van signalen of het digitaal

filteren. Deze samples kunnen nu ook weergegeven worden via de DA-convertor DAC0800, die immers ook nog in de muziekmodule zit (zie aflevering 1). Het is dan mogelijk om tegelijk op te nemen via de soundprocessor en weer te geven via deze extra DA convertor. Laat het weergaveadres wat achterlopen op het opnameadres en zo ontstaat een echo. Een oscilloscoop geeft een grafische weergave van een signaal en kan in principe als volgt worden gemaakt. Kies een grafisch scherm en geef de samples opeenvolgende horizontale (X) posities. Zet een stip op de verticale (Y) positie van het scherm die overeenkomt met de samplewaarde. Er kunnen natuurlijk geen hogere frequenties dan enkele kHz getoond worden.

Tenslotte

De mogelijkheden van de muziekmodule zijn nu allemaal beschreven en met voorbeelden toegelicht. Daarbij werd nadrukkelijk vermeden kant en klare toepassingen te geven. De bedoeling is immers, de lezer te stimuleren en op weg te helpen om deze zelf te programmeren. Daarbij kunnen desgewenst stukjes uit de programmavoorbeelden worden gebruikt. Maar ook kan met de gegevens over de functies van de registers het hele programma zelf worden gemaakt.

Het geheel overziende kan men niet anders dan vaststellen dat de muziekmodule een indrukwekkend aantal mogelijkheden in zich bergt. Zeker gezien het bescheiden bedrag dat bij de aanschaf ervan neergeteld moest worden. Onduidelijk blijft alleen, wat de betekenis is van het geheimzinnige bit 7 van register 8, geheten CSM-mode. Hierover waren geen gegevens te vinden. Mocht ik daar echter nog wat interessants over ontdekken, dan leest u zeker nog van mij!

```
10 'Alle ADPCM sound sampler
   functies
20 '(c) Peter van Overbeek,
   mei 1989
30 CLS:IF PEEK(&HF677)=&HC1 THEN 60
40 POKE &HF677,&HC1:POKE &HC100,0
50 RUN"sampler2.bas"
   ' naam van DIT  programma!!
60 '--- scherm ---
70 KEYOFF:P=PEEK(&HF3E9):
   Q=PEEKC&HF3EA)
80 PRINT"  SOUNDSAMPLER MUZIEK
   MODULE"
90 PRINT:PRINTSTRING$(35,223)
100 PRINT"F1  Opname in module"
110 PRINT"F2   Weergave uit
    module"
120 PRINT"F3   Opname in computer"
130 PRINT"F4   Weergave uit
    computer"
140 PRINT"F5   Weergave alle
    banken"
150 PRINT"F6   Van computer naar
    module"
160 PRINT"F7   Van module naar
    computer"
170 PRINT"F8   Laden van disk"
180 PRINT"F9  Bewaren op disk"
190 PRINT"F10 Einde, herstel BASIC-
    pointer"
200 PRINT"A-B Keuze geheugenblok
    module"
210 PRINT"1-7 Keuze geheugenbank
    computer"
220 PRINTSTRING$(35,220):PRINT
230 PRINT"Gekozen blok in module
    geheugen: A"
240 PRINT"Gekozen bank computer
    geheugen: I"
250 '-- instellen soundprocessor --
260 X=&HCO:Y=&HC1:OUT&HFE,1
270 FOR 1=0 TO 13:READ A,D$
280 OUTX,A:OUTY,VAL("&H"+D$):NEXT
290 DATA 4,78,4,BO,7,1,8,0,9,0,10,0
300 DATA 11,FF,12,OF,13,66,14,1
310 DATA 16,36,17,33,18,FF,24,8
320 '--- subroutines ---
330 B=7:F=I:GOSUB 860
340 ON KEY GOSUB 490,530,560,600,
    630,680, 710,740,790,840
350 FOR I=1 TO 10: KEY(I) ON: NEXT
360 LOCATE 10,22:PRINT"Kies een
    toets"
370 I$=INKEY$:IF INSTR(" AaBb123
    4567",I$)>1 THEN GOSUB 410
380 LOCATE 3,F+2:PRINT" ";:GOTO 370
390 LOCATE 3, F+2: PRINT" > "; :
    RETURN
400 '--- blok en bankkeuze ---
410 IF I$="a" OR I$="A" THEN 450
420 IF I$="b" OR I$="B" THEN 470
430 I=VAL(I$):OUT&HFE,I
440 LOCATE 31,18:PRINTI:RETURN
450 OUTX,IO:OUTY,O:OUTX,12:OUTY,&HF
```

```
460 LOCATE 32,17:PRINT"A":RETURN
470 OUTX,10:OUTY,&H1O:OUTX,12:
    OUTY,&HIF
480 LOCATE 32,17:PRINT"B":RETURN
490 '--- opname in module ---
500 F=L:GOSUB 390:OUTX,25:OUTY,O
510 OUTX,7:OUTY,&HEO:COLORQ,P
520 U=USR(2):COLORP,Q:RETURN
530 '--- weergave uit module ---
540 F=2:GOSUB 390:OUTX,25:OUTY,B
550 OUTX,7:OUTY,&HAO:U=USR(2):
    RETURN
560 '--- opname in computer ---
570 F=3:GOSUB 390: OUTX,25:OUTY,O
580 OUTX,7:OUTY,&HCO:COLORQ,P
590 U=USR(O):GOLORP,Q:RETURN
600 '--- weergave uit computer ---
610 F=4:GOSUB 390: OUTX,25:OUTY,B
620 OUTX,7:OUTY,&H80:U=USR(1):
    RETURN
630 '--- weergave alle banken ---
640 F=5:GOSUB 390: OUTX,25:OUTY,8
650 FOR I=1 TO B:LOCATE 31,18:
    PRINT I
660 OUT&HFE,I:OUTX,7:OUTY,&H80
670 U=USRC1):NEXT:RETURN
680 '-- van computer naar module --
690 F=6:GOSUB 390
700 OUTX,7:OUTY,&H60:U=USR(1):
    RETURN
710 '-- van module naar computer --
720 F=7:GOSUB 390
730 OUTX,7:OUTY,&H20:U=USR(O):
    RETURN
740 '--- laden van disk ----
750 F=B:GOSUB 390:FOR 1=1 TO B
760 OUT&HFE,I:LOCATE 31,18:PRINTI
770 L$="sample"+MID$CSTR$C1),2,1)+
    ".sam"
780 BLOAD L$:NEXT:RETURN
790 '--- bewaren op disk ---
800 F=9:GOSUB 390:FOR I=1 TO B
810 OUT&HFE,I:LOCATE 31,18:PRINTI
820 L$="sample"+MID$CSTR$CI),2,1)+
    ".sam"
830 BSAVE L$,&H8000,&HBFFF:NEXT:
    RETURN
840 '--- einde, herstel pointer ---
850 CLS:OUT&HFE,I:POKE T,&H80:
    KEYON:END
860 '--- laden machinetaal ---
870 DEFUSR=&HCOOO:C=10461:
    FOR I=0 TO 84
880 READ D$: D=VAL("&H"+D$)
890 POKE &HCOOO+I,D: C=C-D:NEXT
900 IF C THEN PRINT"FOUT IN
    DATA" :END
910 RETURN
920 DATA  F3,3E,04,D3,CO,3E,60,
          D3,C1,3A
930 DATA  F8,F7,57,CB,4F,20,24,
    21,00,80
940 DATA  01,00,40,3E,OF,D3,CO,
    CB,42,28
950 DATA  05,7E,D3,CI,18,03,DB,
    C1,77,3E
960 DATA  04,D3,CO,3E,80,D3,CI,
    23,OB,78
970 DATA  B1,28,OA,DB,CO,CB,7F,
    28,FA,CB
980 DATA  67,28,D8,3F,04,D3,CO,
    3E,78,D3
990 DATA  C1,3E,80,D3,C1,3E,07,
    D3,CO,3E
995 DATA  01,D3,C1,FB,C9
```



Tilburg Suprise

Op Tilburg verschijnt een Audio-CD met muziek van MSX spellen, in de traditie van de Arranger reeks dus. Het gaat dus niet om de originele muziekstukken maar gearrangeerde versies. Bij de Arrangers werden de arrangementen gemaakt op de MSX mbv Moonblaster voor MSX Music/MSX Audio, voor Arranger Gold zijn alle arrangementen gemaakt op synthesizers. Welke muziek precies op deze CD zal komen staan is nog niet bekend, maar zeker is dat muziek uit de volgende spellen er op zal staan: Metal Gear, Penguin Adventure, Usas, SD-Snatcher, Ys1, Ys2, Ys3, Undeadline, Aleste, Firehawk, Feedback, Xak en Xak 3. De prijs van deze CD zal ongeveer ƒ15,- bedragen. De CD kan nu al besteld worden.

Ruud van de Moosdijk, Rhulenhofweide 36, 5709 SH Helmond. Arranger@audiophile.com

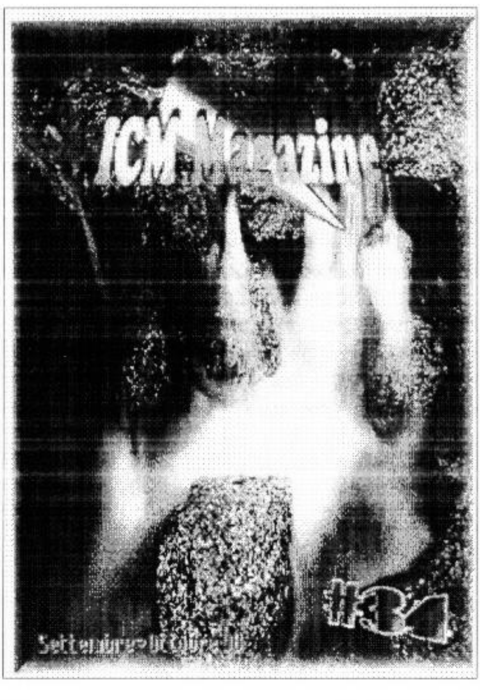
I.C.M. Magazine 34

Maico Arts

Voor mij ligt alweer nummer 34 van het ICM Magazine uit Italië. Dit nummer is leesvoer voor de maand september en daarmee moeten we ook oktober nog door zien te komen.

Uiterlijk
Het ICM-magazine is een magazine vergelijkbaar met het XSW-magazine in de huidige stijl. Het is een blad op A5 formaat met een kleuren cover. Maar goed, daarmee houden de overeenkomsten eigenlijk op. Nu komen er alleen nog maar verschillen.

Één van de verschillen is dat het ICM-magazine een aantal bladzijden minder telt dan het XSW-magazine. Ook is het blad in het Italiaans en wordt een deel van



de teksten van een achtergrond voorzien, wat ik persoonlijk de leesbaarheid niet ten goede vind komen. Het blad begint ook anders met de paginatelling. De binnenkant van de kaft is bladzijde één, terwijl bij ons de kaft zelf als bladzijde één is genummerd.

Ook dit blad heeft een beetje een standaard inhoud: na de voorkant krijgen we de inhoudsopgave en op de volgende pagina het voorwoord. Nog een groot verschil is dat de pagina's in één kolom worden opgemaakt terwijl het XSW-magazine er twee kolommen per pagina op na houdt. Ook worden er verschillende lettertypen gebruikt om de tekst op papier leesbaar te krijgen. Ook dat geniet niet mijn voorkeur, zeker ook omdat er lettertypen gebruikt worden die de leesbaarheid sowieso niet ten goede komen.

Inhoud
Ja, wat staat er zoal in dit nummer van ICM-magazine. Na het voorwoord wordt een verslag gedaan van twee beurzen, de MSX-Festa 98 en Jau 98. Beide artikelen worden begeleid met foto's om een indruk te geven welke mensen je zoal terug had kunnen vinden.

Op drie bladzijden wordt een indruk gegeven over de Video9000, voorzien van een paar plaatjes. Aansluitend volgt een stukje over het samen gaan van stichting Sunrise en Sunrise Swiss tot Sunrise for MSX.

Nu gaan we de artikelen opstapelen: een handscanner, een interface om een seriële muis aan de MSX te koppelen, een collectie postkaarten en een wedstrijd passeren de revue.

In die wedstrijd was gekeken wie de meeste stemmen kreeg op zijn homepage, met andere woorden wie heeft de

mooiste homepage. HNOstar uit Spanje is als eerste geëindigd. Ook het XSW-magazine heeft enkele stemmen gekregen en is op de 46ste plaats beland. In totaal worden 55 homepages genoemd op deze twee bladzijden.

Vervolgens krijgen we een verhaal over Bill Gates. Waar het eigenlijk over gaat, dat ontgaat me een beetje, maar ik zie nog wel de kreet MSX-DOS staan. We weten tenslotte allemaal dat Microsoft de grondlegger van MSX-BASIC en MSX-DOS was.

Na wat kort nieuws krijgen we een paar game-reviews en een paar besprekingen. Op bladzijde 23 vinden we vervolgens de besprekingen van de magazines, waar ook het XSW-magazine nummer 23 in terug te vinden is. Op bladzijde 25 vinden we een paar ingezonden stukken. Een leuk detail is het plaatje links boven. Hierin worden een paar postzegels afgebeeld waaronder een Nederlandse, want ik zie het hoofd van koningin Beatrix ertussen staan.

Tegen het einde van het blad vinden we het blokje Tips & Tricks. Hierin staat een BASIC-listinkje, een trainer voor het spel Bomberman van Paragon.

Als afsluiting zien we op bladzijde dertig een lijst met beschikbare hardware, waaronder nog Novaxis SCSI-interfaces van MSX-Club Gouda, en software om ook de Italiaanse MSXers hiervan te kunnen voorzien. Op de achterkant zien we de plaatjes van de covers van de laatste vier nummers met de info hoe je een abonnement kunt nemen op dit blad.

Miniblaadje

Ook dit keer treffen we weer een miniblaadje aan. Deze keer staat het geheel in het teken van Miri software MSX. Hierin wordt getoond wat Miri alles voor de MSX doet, zowel in de zin van hardware als software. Dit miniblaadje is één vel op A4 formaat gemaakt, over de lengte in het midden ingeknipt en vervolgens zo gevouwen dat we een miniblaadje op A7 formaat overhouden. De inhoud wordt geheel in kleur geprint op één zijde van het A4-blaadje.

Conclusie

Mijn bescheiden mening is dat ik niet zoveel waarde hecht aan dit blad, maar dat heeft ook een aantal redenen. Één ervan is dat het niet echt kleurrijk overkomt. Ook vind ik het irritant dat er achtergronden achter de teksten geplaatst worden en dat er verschillende lettertypen worden gebruikt. Beide komen de leesbaarheid niet ten goede. Nog een belangrijke reden voor mij is dat het Italiaans is. Ik snap namelijk de ballen van die taal.

Gaan we kijken naar de inhoud, dan zien we dat ze gevarieerd is. Alle aspecten van de MSX komen aan bod. Software, hardware, spellen, magazines, noem het maar op. Van deze kant bekeken is er dus niks mis met het blad. Ik zei ook al, het is mijn bescheiden mening.



MSX Event Osaka , Japan

- 22 november 1998

Rieks Warendorp Torringa

Via Internet was ik op de hoogte van de te houden beurs in Japan. Toen ik later van Kuniji Ikeda hoorde dat Rieks deze beurs ook zou gaan bezoeken kon ik het niet nalaten om Rieks te vragen wat over deze beurs te schrijven... Hetgeen ook gebeurde.

Mij werd de laatste tijd van diverse kanten gevraagd of ik een beursverslag wilde schrijven. Op zich niet zo bijzonder, zul je denken. Echter, ik zou het verslag moeten schrijven van een beurs in Japan. En dat is misschien ietsje zeldzamer. Voor een Nederlander, althans. In de laatste XSW-Magazine die ik onder ogen kreeg voordat ik dit artikel schreef, nummer 24, werd een Japanse beurscatalogus beschreven. Naar aanleiding daarvan probeerde men een schets te geven van de beurs in kwestie, onder het motto: het gaat om een Japanse MSX-beurs, dus het is zeer interessant. Uiteraard kon ik het niet nalaten even stiekem gemeen te lachen, ik was namelijk in de gelegenheid geweest zo'n beurs te bezoeken.



"De ingang van het gebouw waar de Event gehouden werd."

Ikeda-san

Velen zullen zo langzamerhand wel weten dat ik (nu anderhalf jaar lang) Japans studeer. In juni 1998 werd ik, samen met 19 medestudenten, uitgekozen om een studiejaar in Japan te volgen, om precies te zijn in het Nederland-park Huis ten Bosch in de buurt van Nagasaki. Hier bevindt zich uiteraard geen universiteit, doch de universiteit van Leiden, waar ik dus Japans studeer, heeft hier een kleine afdeling zitten.

Maar goed, ik ben ook MSXer. En ik heb dan ook geprobeerd wat iedere MSXer waarschijnlijk zou proberen, namelijk zoveel mogelijk proberen te weten te komen over MSX in Japan. Ik had al het een en ander gehoord van Bernard Lamers, die momenteel ook voor lange tijd in Japan is en die mij door het geven van veel informatie en een gezellig gesprek een angstaanjagend hoge telefoonrekening bezorgd heeft, en ik wist wat dat betreft dat het niet veel meer was. Illusies over Japan als het mythische MSX-land ga ik bij deze dan maar eens tactisch de grond in stampen: in Nederland is er voor MSX mijns inziens nog meer te doen.

Maar goed, afgezien van het feit dat ik zelf ook een beetje Japanse MSX-internet-sites aan het afstropen gegaan was kreeg ik verder niet zo gek veel informatie. Maar op een dag kreeg ik post van mijn moeder. Oké, niet zo opzienbarend. Zij stuurde mij een poststuk wat voor mij (of beter: voor ons team Sargon) bezorgd was in Nederland. Ook niet zo opzienbarend. Maar er was wel genoeg reden tot hilariteit toen bleek dat het bewuste poststuk afkomstig was uit Japan! Het poststuk was afkomstig van Kuniji Ikeda, een MSXer uit

Osaka. Hij had ergens een recensie van Defender 4 gelezen en wilde nu graag Defender 4 bestellen. Bij wijze van cadeautje had hij een (vrij recent) nummer van het inmiddels gestopte Japanse MSX-Fan magazine meegestuurd. Deze jongen wist dus ten eerste helemaal niets van het feit dat ik Japans studeerde, laat staan dat ik in Japan was. Ik besloot hem dan ook maar eens te verrassen met een e-mailtje van mij in het Japans. Ik bedankte hem voor hetgeen hij mij toegezonden had en legde mijn situate uit; ik was een Nederlandse MSXer die in Japan zat en nu alles van MSX in Japan wilde weten. Voor de volledigheid mijn adres en telefoonnummer hier in Japan erbij gedaan. Dat had ik beter niet kunnen doen, zo bleek later. Want, hij hing meteen de week daarop al aan de telefoon. En ook al heb ik dan anderhalf jaar studie achter de rug, bij conversatie heb ik nog veel gebarentaal nodig, en dat is niet een van de gemakkelijkste dingen via de telefoon. Met andere woorden, het gesprek was gigantisch chaotisch maar we hebben ons uiteindelijk gered (Ikeda spreekt namelijk eigenlijk geen Engels). In dit telefoongesprek vertelde Ikeda mij van een MSX-Event die zou worden gehouden in Osaka, precies tien dagen na de dag van het gesprek.



"De buitenste rij stands aan één kant. Het gele poppetje in het midden, Pikachu, is in Japan razend populair maar heeft niets met MSX te maken."

Alarm

Bij mij ging meteen het alarm af. Ik wilde altijd nog een keer naar Osaka om rond te kijken, ten eerste. Ten tweede wilde ik ook wel graag eens een Japanse MSX-beurs bijwonen, als die gelegenheid zich voordeed. En als laatste was ik de laatste tijd een beetje in een dip geraakt omdat ik weinig anders om handen had dan de studie en het bijbaantje. Niet dat die al mijn tijd opslokten, maar er was hier in de buurt gewoon niet zo gek veel te doen. Dus besloot ik er werk van te maken. Ik sprak met Ikeda af dat hij mij een beetje zou rondleiden in Osaka en dat wij met zijn tweeën naar die beurs zouden gaan. Toevallig had de JAL net een leuke aanbieding voor de vlucht Nagasaki-Osaka: personen tot 22 jaar mochten voor de halve prijs. Erg leuk, want zo kon ik op en neer naar Osaka met het vliegtuig voor 300 piek (20.000 yen).



"Het standje van Ikeda-san met Ikeda-san erachter."

Om een lang verhaal kort te maken, Ikeda had voor mij uitgekeken naar een goedkoop hotelletje en hij kwam mij ophalen van de bushalte bij een groot station in Osaka waar ik vanaf het vliegveld heengegaan was. Dat was de dag voor de beurs, zaterdag de 21e. Ik zou pas de donderdag daarop weer teruggaan.



"Het middelste standblokje. In het vierkant eromheen stonden ook nog stands. Op de achtergrond het podium."

Eigenlijk werd de MSX-Event niet in Osaka-stad gehouden, maar in een stad genaamd Amagasaki, dat niet zo ver bij Osaka vandaan ligt. Ikeda had een auto gehuurd en nadat we die volgestouwd hadden met zijn spullen - Ikeda had zelf ook een stand op deze beurs - zijn we richting Event gegaan.

Daar aangekomen eerst de auto uitgeladen uiteraard en Ikeda's stand een beetje ingericht. Ikeda is trouwens de naam achter de "groep" Hnostar Japon en Miri Software Giappone. Ondanks dat Hnostar best een grote naam is, was de stand maar klein, trouwens. Oh ja, de entree van de beurs was omgerekend ongeveer fl 7,50 en daar kreeg je - zolang de voorraad strekte - een A4-envelop bij die als "verrassingspakket" diende; hierin zat een diskette met nog niet nader gespecificeerde inhoud (ik kon de disk namelijk niet lezen - waarschijnlijk beschadigde sectoren), een soort kleuren-bannertje met in katakana geschreven "MSX Canvas 4" en een tweetal wat oudere Japanse bladen - in mijn geval BASIC Magazines uit 1987 en 1993. Toch wel leuk, zoiets.

Ik was zelf al van plan om een beetje in de omgeving rond te kijken als ik toch eenmaal in Osaka was en ik was door Bernard al gewaarschuwd dat het wel eens een desillusie kon worden als ik die hele afstand (Huis ten Bosch-Osaka is naar schatting een kilometer of 800 denk ik) af zou leggen om alleen een MSX-beurs te bezoeken. Nou vind ik MSX erg leuk, maar ik was inderdaad niet fanatiek genoeg om daar alleen dat geld voor neer te leggen.



"Het informatoefolder-hoekje. Allerlei soorten MSX-folders en dergelijke.."

Alle stands waren eigenlijk maar klein, al hadden sommigen dan meer tafels gehuurd. De beurs werd trouwens gehouden in een tatami-room in een of ander openbaar gebouw. Een tatami-room is dus een kamer met Japanse matten op de grond waar men met kussentjes onder de knieën op gaat zitten en de tafels ook op kniehoogte zijn. Deze tatami-room was niet zo indrukwekkend groot. Hij was namelijk zelfs best klein. Er waren dan ook maar twaalf standhouders. Nu zullen velen van jullie denken "dus het is een klein rotbeursje wat zelfs niet met Almelo ofzo te vergelijken is". Maar ik

Klaar ?

Tot zover het inleidende gedeelte. Laten we het nu over de beurs zelf gaan hebben.

moet jullie teleurstellen: het betrof hier de op een na grootste MSX-beurs van Japan... De grootste, die in Tokyo gehouden wordt, schijnt toch wel redelijk nog wat groter te zijn dan dit, maar de grootte van bijvoorbeeld Zandvoort zullen ze nooit halen, laat staan Tilburg...

Originele software

Ik had een heerlijke monopoliepositie hier op deze beurs. Ik ben namelijk verzamelaar van originele Japanse software (waarvan er de laatste tijd in Nederland trouwens steeds meer opduiken) en ben dan ook altijd wel geïnteresseerd in zeldzame titels. Bijvoorbeeld de ietwat uitgebreidere RPG's als Ys en Xak zijn behoorlijk gewild bij de Nederlandse verzamelaars. Nou wil het toeval (pats, pats) dat ik de Xak-serie in Nederland al compleet had staan, maar van de Ys-serie, bijvoorbeeld, had ik alleen deel 3 en ik was dan ook fanatiek op zoek naar Ys 1 en 2. Op deze beurs bevond zich een standhouder die een complete rij originele Japanse titels in de verkoop had staan. Hoewel het dus een kleine beurs was, was de hoeveelheid interessante originele software behoorlijk wat groter dan op de Nederlandse beurzen dus. Hier stonden titels als Xak 2, Dragon Slayer 6, de complete Ys-serie, Burai 1 en 2, Konami Games Collections, Romancia, Emerald Dragon, Fray, noem maar op. En het prijskaartje dat ervoor hing loog er niet o: "DISK: 400 yen, ROM: 300 yen". In Nederlandse guldens is 400 yen zo'n fl 7,50 en 300 yen dus een gulden of 6. Ik kreeg dus een rode waas voor mijn ogen en deed wat ik in Nederland gedaan had: meteen de titels die ik wilde hebben er tussenuit halen en kopen die hap ! In Japan is zoiets echter minder noodzakelijk. Nu kom ik namelijk terug op die monopoliepositie, behalve ik waren er weinig belangstellenden voor deze software. In Nederland was die hele stand nog voor het openen van de beurs waarschijnlijk uitverkocht geweest, maar deze verkoper bleef aan het einde van de dag nog wel met een aantal dingen zitten. Van Bernard had ik al het e.e.a. gehoord en Ikeda bevestigde dit: deze prijzen waren zelfs voor Japanse begrippen belachelijk laag. Ik heb echter niet die hele stand leeg gekocht en - op een Ys 3 voor Robert (Vroemisse) na - alleen titels voor mezelf gekocht. Ik zou namelijk de volgende dag met Ikeda naar twee tweedehands softwarezaakjes gaan die nog MSX-spul verkochten en ik moest nog terug met het vliegtuig en dan mag je maar eenbepaalde hoeveelheid bagage bij je hebben. En de prijzen zouden ook nog eens verhoogd worden door het naar Nederland sturen.

Standhouders

Namen van standhouders ga ik niet opnoemen. Ten eerste, omdat ik die grotendeels vergeten ben, ten tweede omdat die voor Nederlanders denk ik toch weinig waarde hebben; de namen zijn in Nederland niet bekend. Ik ben in elk geval op die beurs erachter gekomen dat het zelf maken van software in Japan op dit moment lang zoveel niet gebeurt als in Nederland. Veel nieuwe dingen waren er niet op deze beurs. Van Ikeda kocht ik het inmiddels al wat oudere Moon Light Saga en van een Japanner die volgens mij schuilging onder



'Een stand met originele spellen voor belachelijk lage prijzen. Na het nemen van deze foto slonk deze rij met spellen door mijn toedoen best aardig.'

de naam M-soft kocht ik (op aanraden van een andere Japanner) een schietspel waarvan de naam me ontschoten is, maar dat ook al wat ouder was. Het lag dan ook vrij onopvallend op die stand. Verder waren het eigenlijk voornamelijk magazines en diskmagazines wat de klok sloeg, alsmede wat oudere software zoals Fighter's Ragnarök (die trouwens in Japan een kleurencover heeft).

Over de diskmagazines valt op te merken, dat ik niet erg onder de indruk was. De dingen die op de beurs getoond werden (eerlijk gezegd geloof ik dat "ding" hier beter op zijn plaats is - er werd namelijk slechts eentje getoond) waren grafisch niet echt het je dat en bevatten niets anders dan teksten - in het Japans. Nou kan ik op zich wel wat Japans lezen en met een woordenboekje erbij kan ik het anders sowieso wel vertalen, maar ik heb tot dusver nog geen zin gehad om naast mijn studie voor mijn ontspanning Japanse dingen te lezen. Ik heb dat diskmagazine, dat verder dan ook niets te bieden leek te hebben (ik geloof dat de naam Syntax Magazine was ofzo, in Japan een bekende naam als ik mij niet vergis), dan ook maar gelaten wat het was. Ik heb wel een ander diskmagazine meegenomen, dat Heartful Disk heette. Deze werd niet gedemonstreerd. Misschien was daar reden toe, dat weet ik niet. Ik heb hem namelijk eerlijk gezegd nog niet in mijn drive gehad. De kwaliteit van de magazines is ook niet bijster indrukwekkend. Het beste c.q. grootste Japanse MSX-blad heet MSX-Seed en is een boekje op een formaat groter dan A5 maar kleiner dan A4, netjes gedrukt met een (grascale) cover van kwaliteitspapier, maar van binnen een gruwelijke chaos waar je, zelfs al heb je wat kennis van het Japans, weinig wijs uit kan worden. Van enige regelmaat in de lay-out is bijvoorbeeld absoluut geen sprake. Desondanks heeft het ook wel iets, deze chaos, die over niets anders handelt dan MSX en die ook wordt opgesierd door bijvoorbeeld stripjes. Ik zal eens polsen of er in Nederland ofzo belang bij is, een recensie van een blaadje als deze, of eventueel zelfs distributie (al denk ik dat men het hooguit leuk vindt als curiosa, meer dan als informatiedrager). Uiteraard kan ik vertalingen gaan schrijven van de artikelen, maar aangezien ik nog maar anderhalf jaar Japans studeer, gaat daar nog best tijd in zitten, dus wat dat betreft sta ik niet zo te trappelen... Maar we zien wel even.

Naast MSX-Seed heb je nog wel wat andere magazines, niet erg veel, maar ze zijn er. In hoeverre dit clubblaadjes zijn is mij niet geheel duidelijk. Zo kreeg ik van een man genaamd Chiba uit Nagoya een blaadje toegestuurd van de MSX Aikoukai, een groep MSXers in en om Nagoya. De kwaliteit van dit blaadje was minder goed dan dat van MSX-Seed, dus ik heb nog niet de moeite genomen het allemaal te vertalen, maar wel is mij duidelijk dat Nederland zich gelukkig mag prijzen met bladen als XSW, MSX-Info Blad en diskmagazines als de FD, Track (en natuurlijk Defender, hehe). Wat ik voorts nog over deze blaadjes kan melden, is dat er een betrekkelijk minder grote hoeveelheid recensies in voorkomt. Eerlijk gezegd heb ik er geen een kunnen bespeuren.

Voor de rest was er dus weinig nieuws in de aanbieding. Wel heel veel vaag spul, maar ik ben dan ook niet zo iemand die alles gaat kopen op zo'n beurs omdat het voor MSX is en uit Japan komt. Dingen die mij niet zo interessant leken heb ik laten liggen. Niet zo interessant ofwel omdat ik er niet achter kon komen wat het nou eigenlijk was ofwel omdat het me gewoon niet interessant leek. Een gast met wie ik op die beurs best veel gepraat heb kocht op een gegeven moment iets waarvan de makers niet goed konden omschrijven wat het was. Ik had om informatie gevraagd, zij konden het niet omschrijven en die andere gast kocht het dus

en bekeek het. Het bleek een programma te zijn met een genre dat in Nederland nog uitgevonden moet worden: grapje-software. Een betere omschrijving heb ik er niet voor. Het is namelijk iets wat gebracht wordt als vechtspel; twee figuren staan tegenover elkaar. Tot daar aan toe nog te volgen, al ziet het vechtspel er grafisch niet uit. Maar drukt men dan op de spatie, dan is de balk van d tegenstander in een keer leeg. Met andere woorden, er is helemaal geen spel. Het duurde even tot dit tot mij doordrong. De koper van dit dingetje kon er zelf wel om lachen. Ik denk, dat als ik zoiets in Nederland gekregen had en dat had moeten recenseren voor Defender, ik het hopeloos had moeten afkraken, ook al kostte het maar fl 2,50 ofzo. Wat dat betreft, denk ik dat Nederland voor dit genre nog niet helemaal rijp is. Ikzelf in ieder geval niet, dat staat vast...



"Hier werd een Turbo-R geveild."

Veiling

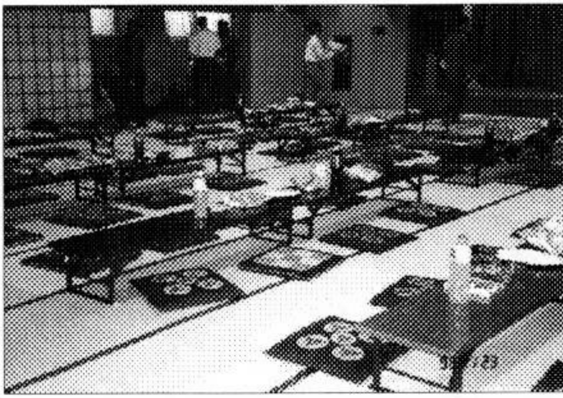
Afgezien van de gewone standhouders stond er af en toe ook iemand van de organisatie op een soort podium, dat zich dus ook in die tatami-room bevond, dingen te veilen. De werking van het systeem is me niet helemaal duidelijk geworden, want men moest een bedrag op een papiertje schrijven en dat aan de veilingmeester geven die daarna een bedrag ging onthullen. Het leek mij haast zo toe dat degene die het dichtst bij het bedrag zat het ding kon kopen voor een vastgesteld bedrag, maar aangezien ik dit niet erg logisch vond twijfelde ik daar wel een beetje aan.

Er zijn een aantal dingen geveild. Zo werd een MSX Turbo R geveild die uiteindelijk voor ongeveer 450 gulden ofzo verkocht is, een Solid Snake (zonder doos), wat spellen van Koei, een Princess Maker en nog een F1-Spirit met een stuur-unit ofzo. Het was wel apart, maar voor mij te groot om mee te zeulen, dus ik heb er niet op geboden.

Verder

Ik heb op die beurs natuurlijk ook wat Nederlandse dingen getracht te laten zien. Ik had ten eerste wat Defenders bij me die in principe met zeer veel interesse bekeken werden, doch de Japanners werden niet koopziek toen bleek dat de teksten in het Nederlands waren. Begrijp je dat nou? Wellicht was Twisted Reality voor hen interessant geweest, doch die had ik niet bij mij. Ik had sowieso niet zo gek veel spul bij mij, simpelweg omdat ik niet veel spul meegenomen had naar Japan. Ik heb Pumpkin Adventure 3 en The Lost World nog even laten zien, wat ze allemaal wel konden waarderen, en de laatste Future-Disk, die ik hier in Japan ontvangen had, maar dat was het wel zo'n beetje. Ik heb wel allemaal los materiaal op mijn HD staan, die ik meegenomen had. Zo heb ik ze nog een redelijk uitgebreide demonstratie van de MoonSound kunnen geven, iets wat in Japan lang niet zo vanzelfsprekend is als in Nederland. Ze konden het allemaal wel waarderen, die jongetjes. Met Ikeda heb ik min of meer wat zakelijke afspraken gemaat. Er is kans dat Sargon (da's immers mijn team) in de toekomst wat Japans spul in Nederland gaat distribueren, al wordt dat nu voornamelijk door

MSX NBNO gedaan. Daarom zal dat waarschijnlijk een beetje verwateren vermoed ik, misschien op wat originele Japanse titels na. Wat we wel serieus van plan zijn, is het verspreiden van Nederlands spul in Japan, al dan niet vertaald. Zo ligt het in mijn bedoeling bijvoorbeeld onze binnenkort uit te komen muziekdemo Twisted Reality 2 (voor MoonSound) naar Japan te sturen, maar ook komt misschien software van anderen daarvoor in aanmerking (belangstellenden kunnen daarover contact met mij opnemen - zolang ik in Japan zit is e-mail het snelst, maar je kan ook schrijven of - heel duur - bellen). Verder heb ik nog wat spul van de Japanners op mijn harddisk gedumpt gekregen. Ik heb het nog niet allemaal uitgezocht, maar het gaat o.a. om de nieuwste versie van Multi Mente (v2.07), één kopieerprogramma genaamd KJ-FOS en een of ander programma waarmee schermgrote animaties beeleid door PCM-samples worden getoond. Op zich allemaal wel leuk dus.



"Voorbereidingen voor stadium2: eten, drinken, praten."

Ik kan ook nog vermelden dat Japanse MSXers best gek zijn. Er liepen in ieder geval een paar behoorlijke pipo's rond. Zo was er iemand die in potlood-venter-achtig kostuum gehuld was, iemand had een pinguïn-pak aangetrokken en weer iemand anders, een gast met een gitaar, werd op het einde ineens "meisje". Een travestiet dus, haha. Maar ik kreeg van de meesten de indruk dat ze dit voornamelijk hadden vanwege de beurs en niet altijd zo rondliepen (in ieder geval die pinguïn niet vermoed ik).

Stadium 2

Deze beurs was onderverdeeld in een tweetal stadia. Ten eerste had je het verkoop-stadium, de gewone beurs dus eigenlijk. Om een uur of vier ging iedereen opruimen en de beurs was officieus afgelopen. Er was nog wel een stadium 2, waar bijna iedere standhouder heenging, maar dit was niet echt bedoeld voor bezoekers had ik de indruk. Tijdens dit stadium, dat Ikeda omschreef als "eten, drinken, praten", zit men allemaal in de tatami-room aan tafeltjes chips te eten en fris te drinken, ondertussen met elkaar pratend, maar ook naar toespraken luisterend die werden gegeven. Verschillende personen zijn op het podium aan het woord geweest, de één uitgebreider dan de ander. Voor mij was dit niet zo boeiend, want mijn Japans was nog niet zo geweldig dat ik dit allemaal goed kon oppikken. Maar het idee vond ik wel leuk, al denk ik dat dit op Nederlandse beurzen niet gewerkt zou hebben. Afgezien van het feit dat Nederlandse beurzen daar denk ik te groot voor zijn, is er ook niet zo'n behoefte aan en bovendien zijn de meeste standhouders na afloop behoorlijk vermoeid of gaan anders - wat ik nog wel eens placht te doen - met anderen na afloop een after-borrel drinken bij iemand thuis. Die optie vind ik overigens beter, maar dit was ook wel eens grappig om mee te maken.

Den Den Town

Na afloop van stadium 2 was de MSX-Event officieel afgelopen en zijn Ikeda en ik teruggegaan naar Osaka. Het was toen een uur of acht. Op de terugweg nog wel

even - haast volgens Nederlandse traditie - bij de McDonald's wat gegeten, overigens. Maar Ikeda zou mij de volgende dag een beetje rondleiden in Osaka; maandag was hij namelijk ook vrij want dan was het een feestdag ofzo. Ohja, dat was trouwens ook de reden dat deze beurs op zondag georganiseerd werd - de meeste Japanners moeten op een zaterdag werken. En veel niet-Japanners komen er niet op zo'n beurs - ik was de enige. Maar goed, aangezien het hier in principe een MSX-aanverwant artikel betreft, zal ik je een verder reisverslag van mijn Osaka/Kobe reis besparen (hoewel het misschien leuk is te vermelden dat ik in Kobe met de Monorail naar Port Island ben gegaan en onderweg een bekend gebouw tegenkwam - het hoofdkantoor van Konami, precies zo als in SD-Snatcher nagetekend. Ik kon het niet laten nu ik toch praktisch voor de deur langsreed even uit te sappen om te kijken of ze aan rondleidingen ofzo deden, maar het feit dat ik op dinsdag was gegaan bleek achteraf niet zo goed, want het Konami-gebouw bleek gesloten), maar ik wil nog wel even ingaan op die tweedehands softwarezaakjes die ik al genoemd had. Deze bevinden zich namelijk in Den Den Town. Je zult misschien wel eens gehoord hebben van de wijk Akihabara in Tokyo, een wijk met niets dan electronica. Den Den Town is a.h.w. het Akihabara van Osaka, in principe dus goed voor een tijd lekker rondsnuffelen naar interessante dingetjes. Behalve voor MSX heb ik dat dan ook gedaan, maar ik zal me hier even beperken tot het MSX-gedeelte.



'De electronica-wijk van Osaka: Den Den Town.'

Er waren in Den Den Town een tweetal chuuko-MSX zaakjes (chuuko is Japans voor tweedehands). Ze waren behoorlijk dicht bij elkaar, waardoor je gemakkelijk even heen en weer kon lopen als je prijzen wilde vergelijken. Ze hadden in deze winkels voor Nederlandse begrippen uiteraard ontzettend veel, zowel in Nederland wat zeldzamere als minder zeldzame titels, gewilde maar ook onbekende titels. De prijzen bleken inderdaad behoorlijk wat hoger dan op de beurs het geval was geweest. Dat Konami's ook in Japan populair zijn, kon je zien aan de prijs. Niet dat ze er lagen, maar een (SD-)Snatcher of Solid Snake krijg je in Japan meestal ook niet onder de 150 piek. Andere titels, die er wel lagen, waren verhoudingsgewijs duurder dan niet-Konami's. Uiteraard ben ik hier weer aan het inslaan geweest en heb met Ikeda de afspraak gemaakt dat hij mij eventueel wel iets uit die winkels wilde toesturen als ik achteraf nog iets wilde hebben. Toch had ik uiteindelijk een flinke tas vol software gekocht. Hier zaten dingen bij al Hinotori (Firebird), Ganbare Goemon (Samurai) en Parodius, in Nederland redelijk gezochte spellen, maar ook bijvoorbeeld Usas, F1-Spirit, Salamander en meer van dat spul, alleen maar omdat dit Japanse uitvoeringen waren - dus in grote doos met full-colour handleiding. En dat soort dingen spreken mij als verzamelaar natuurlijk ook wel aan. Naja, en verder nog wat andere dingetjes gekocht, zoals een Hydlide 3 MSX2-versie voor iemand die al een hele tijd op mijn in Nederland aanwezige exemplaar aasde, een Madoumonogatari 1-2-3 omdat het gewoon een gave titel was om te hebben

(Compile) en een Ash Guine 2 omdat het gewoon een geinig spel is.

Tot slot

Tja, ik denk dat dit het wel zo ongeveer was, wat het MSX-element van het Osaka-avontuur betreft. Het was in elk geval zeer de moeite waard, die reis. Zowel het bekijken van Osaka en Kobe als de beurs als het uitbreiden van mijn verzameling was gewoon gaaf. Bernard had denk ik gelijk gekregen met wat hij zei over dat als ik alleen voor de beurs heen zou gaan, ik misschien gedesillusioneerd zou raken. Maar in deze combinatie was het goed te doen. En het is en blijft een hele ervaring om zo'n Japanse beurs mee te maken, heel anders dan Nederland. In elk geval moeten volgens mij geen Nederlanders het in hun hoofd halen alleen voor een beurs naar Japan te gaan, want dat zou echt mottainai (zonde van het geld) zijn, maar als je in Japan bent en je komt in de gelegenheid een beurs te bezoeken, dan zou ik zeker eens gaan kijken!



"Overzichtsfoto van een rek met MSX-software in één van de chuko-zaakjes in Den Den Town, Osaka. Ook deze werd na het nemen van deze foto door mij onder handen genomen."

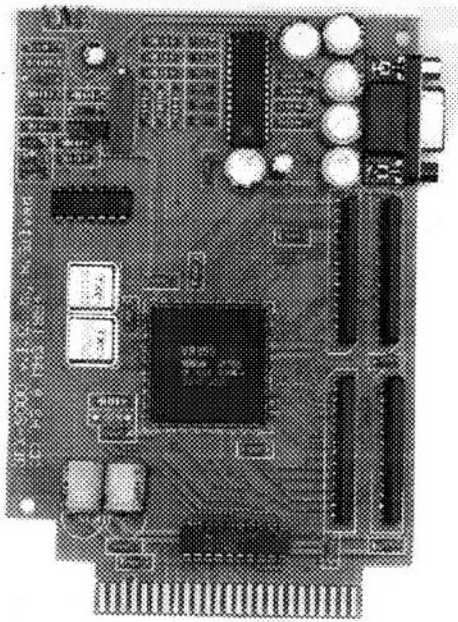
Voor meer info kun je schrijven of mailen naar:

Rieks Warendorp Torringa
859-3236
Nagasaki-ken
Sasebo-shi
Haenosaki-cho 253-2
Room E-604
JAPAN

riekswt@hotmail.com

-- Advertentie --





GFX9000

*f*460,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*469,-)

Video9000

Superimposer + Digitizer
voor de GFX9000

*f*560,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*560,-)

Combiprijs

*f*920,-

Inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*920,-)

Video9000

- U tovert uw computer om tot een videocomputer.
- De mogelijkheid om met uw MSX te kunnen superimposen en digitaliseren.
- Digitaliseert in VGF-, PIC- en BMP-formaat.
- Bel voor meer informatie en voordelige combinatie (GFX9000+Video9000) aanbieding.

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

MSX MP3 Collection 1

Mari van den Broek

Het is al een hele tijd bekend dat Internet een perfect medium is om op de hoogte te blijven van de laatste nieuwtjes en binnenkort te verschijnen software. Zo werd dit keer via de MSX-mailinglist onze aandacht gevestigd op de MSX MP3 Collection 1.

Wat is MP3?

Iedereen die bekend is met PC en geluid zal inmiddels weten wat MP3 is. Voor diegene die dat niet weten volgt hier een korte uitleg. MP3 is de afkorting van MPEG Audio Layer 3. MPEG (de afkorting staat voor Moving Pictures Experts Group) is een standaard voor de compressie van audio- en videosignalen. MP3 maakt het mogelijk om een digitaal geluidsfragment met een factor 10 te verkleinen. Dit betekend ruwweg, dat er op een harddisk van 600 MB ongeveer 10 complete audio-CD's passen. Hoe? Het is heel simpel, met de compressietechniek wordt ongeveer 80% van het geluid weggelaten. De geluidssignalen die onze oren niet kunnen verwerken worden dus ook niet opgeslagen.

Omzetten van audio-CD naar MP3-files

Het omzetten van een audio-CD naar MP3-files heeft niet veel voeten in aarde. Allereerst ga je op zoek naar het stukje software waarmee dit mogelijk is. Heb je deze software geïnstalleerd dan is het echt een fluitje van een cent. Vaak hoef je niet veel meer te doen dan een audio-CD in je CD-ROM speler te stoppen en de tracks te selecteren die je wilt omzetten naar MP3. Het enige minpuntje aan deze vaak zeer gebruikersvriendelijke software is dat het omzetten van een audio-track naar MP3 vaak veel tijd kost. Een wat snellere computer maakt veel goed. Op Internet zijn veel programma's te vinden voor het maken en afspelen van MP3's. Vaak zal je even goed moeten zoeken en vergelijken, want niet alles werkt altijd even goed.

MSX MP3 Collection 1

De MSX MP3 Collection staat op een zogenaamde merk-CDR van Arita. Nu wil het niet altijd veel zeggen dat het een merk-CDR is, de ene CD-ROM speler zal beter overweg kunnen met het ene merk



terwijl een andere juist weer beter overweg kan met een ander merk of juist merkloze CDR. Datzelfde kennen we al van de disk-drives en diskettes.
Wat direct opvalt is dat men bijzonder veel moeite genomen heeft om het er leuk uit te laten zien. De voorkant van het doosje is voorzien van een kleurenlabel, een samenraapsel van plaatjes en scans van de inhoud van de CD, op een leuke manier in een collage bij elkaar gebracht. De achterkant geeft een overzicht van wat we op de CD aantreffen, een lijst van CD's die als MP3's op deze CD gezet zijn.

Veel meer valt er eigenlijk niet over te zeggen, tijd dus om de CD in de CD-Rom speler te leggen en eens te gaan beluisteren wat er allemaal op staat.

Euh.... probleempje!? Hoe speel je een MP3 eigenlijk af op je PC? Niet echt wat je noemt een probleem, je grist tussen een stapel CD's de juiste te voorschijn en je installeert een programma om MP3's af te spelen. Jammer dat men niet de moeite genomen heeft een dergelijk programma op de CD te zetten, er was nog meer dan genoeg ruimte voor.

Nu we éénmaal een programma voor het afspelen van MP3's hebben geïnstalleerd stelt het niet veel meer voor. Met Windows-verkenner wijzen we een MP3-bestand aan wat vervolgens door een simpele muis-click wordt afgespeeld.

Het is vrij eenvoudig je weg op deze CD te vinden. De directory-structuur is simpel. Voor elke audio-CD heeft men een directory aangemaakt, waarin de MP3-files te vinden zijn. Een begeleidend schrijven zegt het volgende over deze CD:

- 11:37 uur non-stop
- 216 tracks
- 611 MB
- muziek uit 13 spellen
- 14 muziek CD's

De totale non-stop speelduur van alle muziekstukken moeten we maar geloven. Het aantal tracks (MP3-files!) bedraagt geen 216 maar 217, men is blijkbaar de bonustrack vergeten! Uit welke 13 spellen de muziek precies afkomstig is, of van welke 14 muziek CD's deze MP3's gemaakt zijn boeit me niet zo zeer (of iemand moet een gedetailleerde lijst kunnen geven).

Compile
- Disc Station, 1st Anniversary
- Disc Station, The Best Of 3 Years

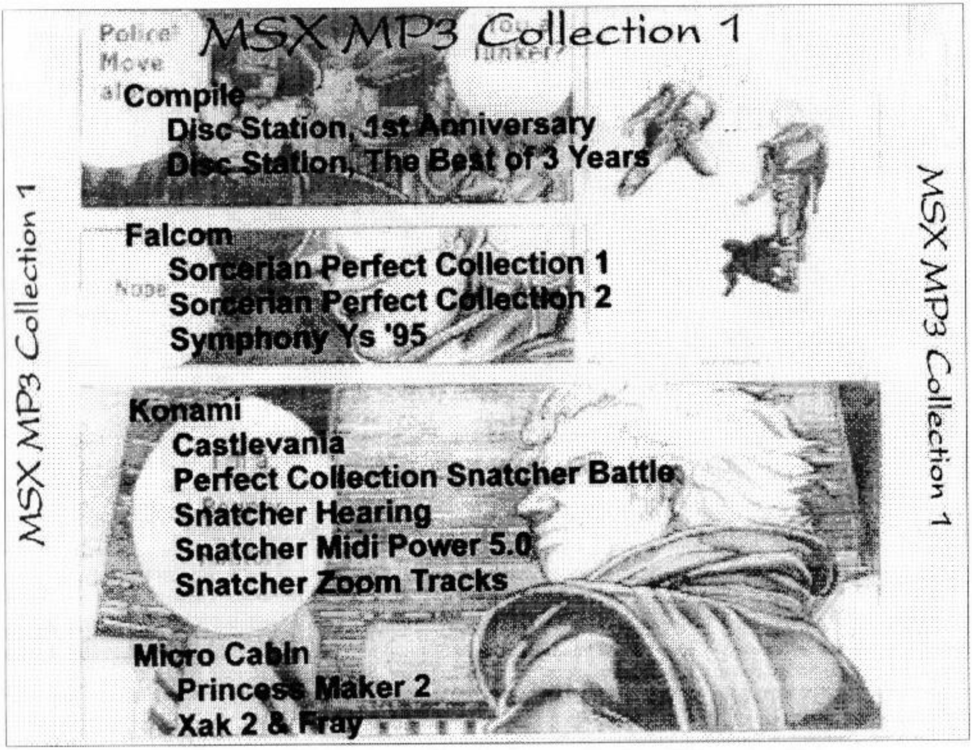
Falcom
- Sorcerian Perfect Collection 1
- Sorcerian Perfect Collection 2
- Symphony Ys'95

Konami
- Castlevania
- Perfect Collection Snatcher Battle
- Snatcher Hearing
- Snatcher MIDI-Power 5.0
- Snatcher Zoom Tracks

Micro Cabin
- Princess Maker 2
- Xak 2
- Fray

Over de muziek (MP3's) is weinig te vertellen, de kwaliteit is goed maar ik had ook niet anders verwacht. De makers van deze CD hebben daar weinig aan hoeven doen, het is namelijk de MP3-encoder die het werk moet doen. Van de muziek moet je houden, daarvoor verschillen de smaken teveel. Het samenbrengen van een aantal verschillende muziekstijlen (als er al gesproken kan worden over stijlen?) maakt deze CD tot een aardig verzamelwerkje.

Voor WinAmp gebruikers staan een aan-



tal "play-lists" ter beschikking. Elke audio-CD heeft zijn eigen "play-list" en voor diegene die daadwerkelijk willen nagaan of er echt 11 uur en 37 minuten non-stop muziek op deze CD staat, staat er ook een complete "play-list" van alle nummers op. Op de CD staat ook 1 plaatje, naar mijn idee had deze beter weggelaten kunnen worden. Het is namelijk een vrij slechte scan van een CD-cover.

De CD heeft een zogenaamde Win95 layout. De bestandsnamen van de files zijn langer dan wat wij gewend zijn (8 tekens, een punt en nog eens 3 tekens!). Dit kan op NIET-Win95 machines nog wel eens tot problemen leiden. De CD wijkt hiermee van de zogenaamde standaard (ISO9660) af, maar zo'n probleem zal dat niet zijn, we hebben immers toch allemaal Win95 (toch?).

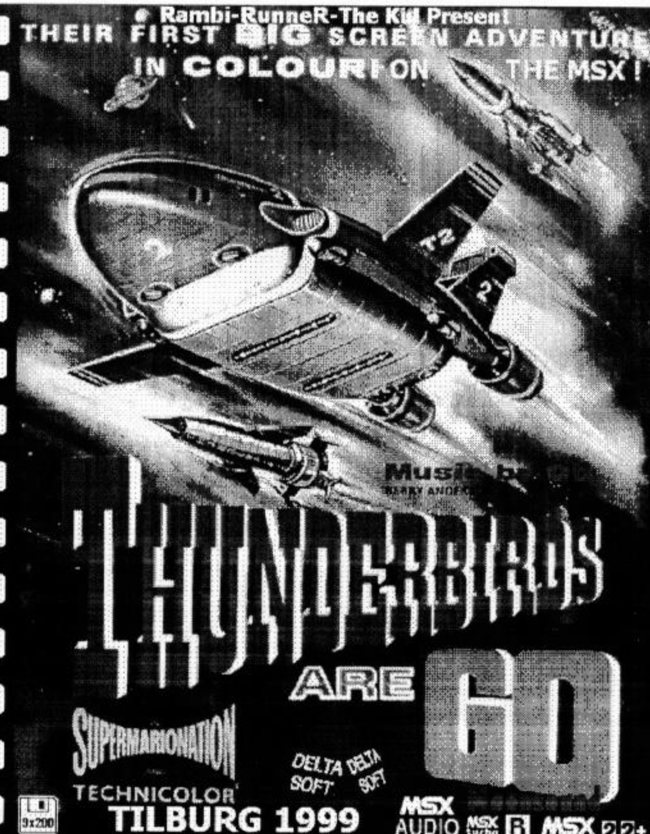
Het enige minpuntje aan deze CD is het ontbreken van een MP3-player. Niet iedereen kan zomaar uit een stapel willekeurige CD's een MP3-player tevoorschijn toveren.

De prijs van de CD bedraagt *f*17,50. Wie hem echter per post wil ontvangen betaald *f*20,- in verband met de verzendkosten. Bestellen kan door het juiste bedrag over te maken op Rabobank: 31.36.34.874 ten name van R. van der Zon te Deventer. Neem voordat je geld gaat overmaken contact op.

Remco van der Zon
Papenstraat 1
7411 NA Deventer

(0570) 612229

VISIT THE TILBURG FAIR, Saturday 24th of April 1999



Thunderbirds are go is een avontuur waarin u de mannen van international rescue helpt met het redden van mensen in nood. U zult moeten vertrouwen op uw vindingrijkheid en hun uitrusting. Iedere seconde telt, dus bedenk u niet en ga de uitdaging aan.

Op de beurs in Tilburg zal dit spel uitgebracht worden en vanaf dan zal het te verkrijgen zijn bij onderstaand adres.

Vermeld duidelijk welke versie u wenst daar er van Thunderbirds are Go een Muziek Module/Fm-Pac en een Moonsound versie zijn.

Thunderbirds are go is an adventure in which you can help the men from international rescue saving people in distress. You have to rely on your ingenuity and their equipment. Every second counts, so don't hesitate and take this challenge.

This game will be released at the Tilburg fair and after that it can be ordered at the adress below. Please state which version you want, because Thunderbirds are Go is available in two versions, a Music Module/Fm-pac version and a Moonsound version.

Remy - Trancheeweg 25 - 6002 ST - Weert - Tel. 0495-452076
Email: remymsx@hotmail.com

Het spel (10 discs) + CD met audio tracks, foto's, making of en pre-versie
The game (10 discs) + CD with audio tracks, pictures, making of and pre-version

Fl 30,-

BEZOEK DE BEURS IN TILBURG, Zaterdag 24 April 1999

NV-Magazine 11

Maico Arts

Voor me heb ik nummer 11 van het Japanse Diskmagazine NV-Magazine. Net zoals de vorige keer bestaat het uit drie diskettes, boordevol met MSX gerelateerde informatie, programma's en muziek.

Opstart
Wanneer de diskette wordt opgestart, wordt een groen introscherm zichtbaar met een kort introdeuntje, gevolgd door een tekening. Na een druk op de spatiebalk komen we in het hoofdmenu. Het hoofdmenu is in een andere kleur en anders van lay-out. Wel zijn alle items per diskette bij elkaar gegroepeerd. Ook is hetzelfde muziekje als we bij nummer 10 konden horen op deze disk aanwezig. Dat muziekje ben ik nu dus wel onderhand behoorlijk beu geworden.

Disk 1
Op disk 1 vinden we informatie over NV-Magazine en Syntax. Het tweede item is voor mij onleesbaar, maar in het programmaatje wat opgestart wordt zie ik het woord line-art voorbij komen. Ook deze keer dus van deze leuke tekeningetjes. We hebben vijf keuzes, waarvan je er één



met de spatiebalk moet bevestigen. Tot vijf keer toe komen zo een serie tekeningen voorbij.

Het derde Item is dream-art. Één van de weinige leesbare woorden van het hoofdmenu. Net als de vorige keer zien we ook hier kleine plaatjes van 128 of 64 pixels in het vierkant. De plaatjes zien er leuk uit en zijn voorzien van begeleidende tekst. Wat er in die tekst staat weet ik ook niet...



Het laatste item is een scherm met een tiental regels. Als je met de pijltoetsen rond wandelt, blijkt dat er een plaatje op disk B staat, een ander op disk C en de overige allemaal op disk A zijn gezet. De laatste regel is trouwens om weer terug te keren naar het oorspronkelijke menu van deze NV 11.

Disk 2
In het hoofdmenu staan onder disk B twee keuze opties. De eerste daarvan start een spel wat veel lijkt op het Amerikaanse poolbiljart. Met de pijltoetsen moet je een cirkel verplaatsen en vervolgens op de spatiebalk drukken. Het is zaak om alle ballen van de tafel te spelen. Wanneer je het eerste level ziet denk je dat iedereen zoiets kan, maar wanneer je een paar

levels verder bent wordt het toch knap lastig. Het spel ziet er leuk uit, maar de ballen zelf zien er eigenlijk iets te simpel uit. Ook het muziekje wordt na verloop van tijd ééntonig. Ik vind het in ieder geval een heel verslavend spelletje!

De tweede optie heet NVending en wanneer ik deze kies, ontstaat er meteen een foutmelding. Nadat ik de computer heb herstart krijg ik netjes hetgeen wat je verwacht te krijgen, namelijk het einde oftewel de aftiteling. Het plaatje komt langzaam van links naar rechts voorbij gescrold, terwijl de aftiteling er aan de rechterkant in een behoorlijk tempo met grote letters naar boven scrolt. Aan het eind wordt het plaatje weer volledig naar rechts aangevuld en zien we het plaatje wat we voor het hoofdmenu zagen weer tevoorschijn komen.



Trouwens, als je met de tweede disk opstart krijg je een rode tekening, wat op disk 1 groen is, gevolgd door een plaatje. Nou weet ik ook meteen waar het disklabel vandaan getoverd is.

Disk 3
De vorige keer heb ik een beschrijving gegeven van de muziekreplayer MultiPlay-X. Deze keer staat hij er ook weer op. Uiteraard start ik deze op om te zien of er nog meer leuke muziekjes te beluisteren zijn. Maar bij het aanwijzen van happy.txt gaat het fout. De computer hangt zichzelf op. Ik vind zoiets niet zo boeiend, het is tenslotte een muziek replayer, maar toch...

Later heb ik de computer eens vanaf deze diskette op laten starten. Ook nu krijgen we het introplaatje in een andere kleur te zien en wordt het gevolgd door een andere tekening.

De tweede optie in het menu van disk C komt het woord RPG in voor. Wanneer we dit opstarten zien we dan ook een tekst adventure voorbijkomen. Voor mijn gevoel lijkt het daarop, maar ik zit nog steeds met het probleem dat ik die Japanse teksten niet kan lezen. Het begint nu toch wel een beetje een chronisch probleem te worden...

De laatste is alleen boeiend als je mail wilt lezen en dan nog in het Japans.

De op één na laatste optie is heel wat kleurrijker. Het geeft een keuzemenu met vijf opties. Achter de eerste gaat een quiz schuil. De quiz heet volgens mij Time Choicer. Op het bovenste deel wordt de vraag gesteld, op het onderste deel krijg je vier antwoorden te zien. Met de cijfertoetsen geef je het antwoord en dan krijg je te zien of het goed of fout is, begeleid met een sample, ik denk een pcm-sample. Het programma draait in BASIC op een kanji 0 scherm. Dit bleek toen ik het pro-





gramma afbrak met CTRL-STOP. Met het CALL ANK commando kan je weer terug naar een normaal tekstscherm, met CALL KANJI 0 kwam ik weer terug in dit tekstscherm.

De tweede menukeuze lijkt op een reactiespelletje. Er verschijnen 3 cirkels in beeld. Als er een kleur in verschijnt moet je het corresponderende nummer in tikken.

De derde is een spelletje gezichtsbedrog. Als eerste krijg je twee schuine lijnen te zien aan de lange kant van een rechthoek. Je moet deze lijnen in het verlengde van elkaar zetten. De tweede is een aantal cirkels. In de tweede serie cirkels moet je de middelste net zo groot maken als in de eerste serie. Als derde krijg je pijlen. Volgens dit principe: >-< en <-> je moet nu er voor zien te zorgen dat de tweede pijl net zolang wordt als de eerste.

De vierde regel geeft na aankiezen midden op het scherm de letters GO. Wat het nou inhoud weet ik niet, maar aan de linkerkant zie ik een aantal cijfers en letters staan, waarvan een regeltje in groen is opgelicht. Wanneer ik een van die letters kies krijg je een gele ring of een rood kruis te zien. Je moet dus proberen om zo 4 keer een geel rondje te kiezen. De laatste keuze laat je weer terug gaan naar het NV magazine hoofdmenu.

Harddisk

Ik ben gewend alles naar de harddisk te kopiëren om de laadtijd te verkorten. En ik moet zeggen, dat werkt behoorlijk goed. Sommige dingen merk je dan dus gewoon niet op. Één van die dingen is de foutmelding dat je de verkeerde diskette in de drive hebt. Wanneer je vanuit het hoofdmenu iets probeert op te starten wat op een andere diskette staat dan degene in je disk-drive zal dat duidelijke manier zichtbaar worden gemaakt. Wat ik wel vreemd vond was dat er op een gegeven moment naar disk C van NV magazine 10 werd gevraagd.

Dit geintje kun je ook met een harddisk forceren door de inhoud van elke diskette naar een afzonderlijke directory te kopiëren. Dat geeft dan vervolgens weer het probleem dat je niet van diskette kunt wisselen...

Maar euh, of nog even terug te komen op de vraag naar nummer 10 in combinatie met de harddisk. Dat heb ik opgelost door disk C van nummer 10 en nummer 11 in één directory te kopiëren en vervolgens die opties op te starten. Wat ik toen kreeg heb ik al eens beschreven in mijn artikel over NV magazine 10. Of het nou exact hetzelfde is kan ik me zo ook niet meer herinneren. Ik ga er van uit dat toch niet zo is. Ik zou het toch wel slordig vinden.De hierboven genoemde verschijnselen zijn niet alleen vreemd, ik heb het vandaag niet voor elkaar gekregen om ze te herhalen. Sterker nog, ik krijg nu iets heel anders te zien!

Conclusie

Wat kan ik er van zeggen. Voor de verzamelaars is het een must. Voor degenen onder ons die Japans kunnen lezen lijkt het me een goede oefening. Hier komt natuurlijk ook je interesse voor een diskmagazine om de hoek kijken. Voor de magazine-fanaten is het natuurlijk ook een must.

MSX Computerdag Nistelrode 1999

Mari van den Broek

Zoals voorgaande keren organiseerde MSX-NBNO ook dit keer weer de MSX computerdag in Café/Zaal "v.d. Ven" te Nistelrode. De aanvang van de beurs was 10.00 uur en vanaf dat moment is het een komen en gaan geweest van bezoekers.

Standhouders was verzocht om ruim voor de aanvangstijd aanwezig te zijn zodat de stands klaar zouden zijn als de eerste bezoekers hun opwachting zouden maken. Aangezien een aantal standhouders aangewezen waren op het openbaar vervoer kon dit niet helemaal gerealiseerd worden, maar liever laat dan helemaal niet aanwezig zullen we maar zeggen. Uit onverwachte hoek was op het laatste moment nog een aanmelding gekomen, de Computer Gebruikers Vereniging wilde ook aanwezig zijn op deze dag.

Dit jaar was gekozen voor een wat kleinere opzet van de computerdag. Het podium was dit keer niet in gebruik en de stands waren wat ruimer opgezet. Iedereen had dus meer dan voldoende ruimte om zijn spullen uit te stallen en de bezoekers hadden de ruimte om rustig tussen de stands door te lopen.



Bezoekers konden dit keer gratis de computerdag bezoeken. Uit vorige keren is gebleken dat dit toch mensen afschrikt die alleen maar even een kijkje willen nemen, waarbij wij allen als MSXers niet mee gebaat zijn. Er bestaat immers een kans dat er weer een nieuwe MSXer bij komt! Heel frappant was dan ook dat één van de bezoekers zich bij onze stand meldde en vroeg waar hij zijn entree moest betalen. Het koste niet veel moeite om uit te leggen dat het gratis was en dat het eventuele bedrag wat betaald zou moeten worden, beter besteed kon worden aan wat leuke hebbedingetjes en software. Onder de aanwezige standhouders ook een aantal bekenden. Rob Hiep werd vergezeld door Koen van Hartingsveldt en bemanden daardoor samen de stand van Sunrise. Aangezien Rob en Koen met het openbaar vervoer waren hadden beiden niet veel





spullen meegebracht. Onder de andere aanwezigen waren onder andere Jaap Hoogendijk en zijn zoon, Richard en Martijn (Surrec), Remy (Delta Soft), Rinus Stoker (Totally Chaos) en Erik Maas. Mijn excuses als ik nu iemand ben vergeten te noemen.

Opvallend was dat de meeste bezoekers van deze computerdag niet uit onze regio



komen. Een aantal van de bezoekers hadden een aardig ritje achter de boeg (3.5 uur!). Waarom? In hun buurt werden geen computerdagen georganiseerd en men wist ook niet goed hoe men dat aan moest pakken. Leuk is het helemaal als je hoort dat er zelfs iemand liftend vanuit Groningen naar Nistelrode is gekomen. Gedurende de gehele dag zijn er bezoekers geweest. Veel nieuwe dingen heb ik niet kunnen ontdekken, maar daar was de computerdag ook niet echt voor bedoeld. De standhouders hebben gezellig bij kunnen kletsen en hun ideeën voor de ko-



mende beurs in Tilburg gedeeld. Iedereen was vrij positief over deze dag en ook qua omzet hebben we niet te klagen gehad. Bijzonder veel interesse was er voor het Japanse diskmagazine NV-Magazine, waarvan wij de eerste vier uitgaven in Nederland konden aanbieden. Interesse, zij het in mindere mate, was er ook voor de audio-CD's uit de serie MoonSound Greatest.



Tegen 17.00 uur was vrijwel iedereen klaar met het opruimen van zijn stand en kon voor velen van ons de terugreis beginnen. De mensen die afhankelijk waren van het openbaar vervoer vonden een plaatsje in één van de auto's van de overgebleven aanwezigen en werden op het centraal station van Oss afgezet. Zoals gewoonlijk sluiten wij een dagje "beurzen" altijd af met een gezamenlijk etentje in onze "stam-snackbar", dit keer vergezelt van Rob en Koen.

Terugkijkend op deze dag kan ik niets anders zeggen dat het een zeer geslaagde dag was. De sfeer was prettig en standhouders en bezoekers hebben in alle rust met elkaar kunnen praten (waar maak je dat nog mee?!). Met zekerheid kan ik zeggen dat er volgend jaar zeker weer een computerdag in Nistelrode zal worden gehouden (of we moeten een betere locatie kunnen vinden) en de kans bestaat dat we misschien zelfs aan het einde van dit jaar nog wat proberen te organiseren.

Musix Dizk 2 en 3

Raymond Hoogerdijk

Zo nu en dan duurt het even voordat een tekst ook daadwerkelijk geschreven is. Surrec heeft echter wel heel lang moeten wachten op deze recensie, maar beter laat dan nooit zullen we maar zeggen.

Musix Dizk 2

Musix Dizk 2 is verpakt in een kunstof doosje, met daarin 2 diskettes (disk Y en disk Z). Het doosje is voorzien van een net verzorgt zwart/wit hoesje en op de diskettes zitten zwart/wit labels. Het gehele pakket maakt een goed verzorgde indruk. Het is alleen geschikt voor een MSX-2 met minimaal 128Kb en MoonSound! Dat zie (of beter hoor) je niet zo vaak.

Na een keuze gemaakt te hebben in de frequency-selector, komen we bij het openingscherm van Musix Dizk 2, vergezeld van een stevig nummer. Na ook hier een druk op de spatiebalk gegeven te hebben wordt ons uitgelegd waarom het geheel op 2 diskettes staat. Ook krijgen we hier in het kort een overzicht van welk commando onder welke toets zit. In het hoofdmenu aangekomen staat de tekst van het liedje in een groen rasterveld. Dit is jammer, want de tekst die hier staat wordt nu minder goed leesbaar. Verder verwacht je van het teken >> dat je naar de volgende song gaat, dit is echter niet helemaal waar. Hier dient het voor het kiezen van een andere song waarna je weer op play (>) moet drukken om hem daadwerkelijk te beluisteren. Hier valt natuurlijk wel wat voor te zeggen, het maakt het overslaan van de nummers die je niet mooi vind natuurlijk een stuk makkelijker. Maar daar ben ik niet tegenaan gelopen tijdens het beluisteren van Musix Dizk 2.

Al met al is dit een uitgave voor de Moonsound bezitters, die ze niet mogen missen. Er zitten snellere en rustigere nummers tussen. Ook house-songs ontbreken uiteraard niet. Voor de Moonsound bezitters is dit echt een aanrader, zeker omdat er maar weinig kwalitatief goede muziekdisks zijn voor de Moonsound!

Musix Dizk 3

Musix Dizk 3 wordt geleverd op een dubbelzijdige diskette met kleurenlabel en is alleen voor MoonSound. Deze uitgave is in tegenstelling tot Musix Dizk 2 op "slechts" één diskette.

Ook hier krijg je tijdens het opstarten van de disk eerst het Surrec logo, gevolgd door de frequency-selector met een lekker achtergronddeuntje. Na hier mijn keuze gemaakt te hebben, krijg ik het introscherm (??) van deze disk te zien, met een rustig nummer erachter. Ook hier kun je met behulp van je spatiebalk weer verder. Uiteindelijk komen we in het hoofdmenu aan. Hier staan alle namen van de songs, met daarachter het plaatje wat ook op de diskette staat. Er wordt automatisch begonnen met het afspelen van Xenorium, de eerste song van het menu, welke van alle songs op deze disk toch mijn favoriet is. In totaal staan er 16 songs in het menu. Men kan hier doorheen scrollen door middel van de cursor. Helaas is de mogelijkheid om van rij te wisselen (cursor links / rechts) niet mogelijk. De meeste songs liggen lekker in het gehoor, maar dit blijft natuurlijk een kwestie van smaak. Door middel van de ESC-toets kom je bij de credits terecht.

Ook deze disk is weer alleen voor MoonSound bezitters en bevat een hele partij goede songs. Voor degene met een MoonSound: aanrader!

Exor

Paul Reemeyer

Dit spel is een behoorlijk lange tijd op de redactie blijven liggen. Elke keer kwam er wel iets tussen waardoor niemand zich geroepen voelde om er over te schrijven. Ondanks dat, had het niet mogen gebeuren, waarvoor onze excuses.

De disk start op met een logo van de makers van dit spel, Aurora. Als dit allemaal goed gaat komt er boven in de hoek "LOADING...EXOR" te staan. Daarna verschijnt er een mooi uitgewerkt menu op beeld.



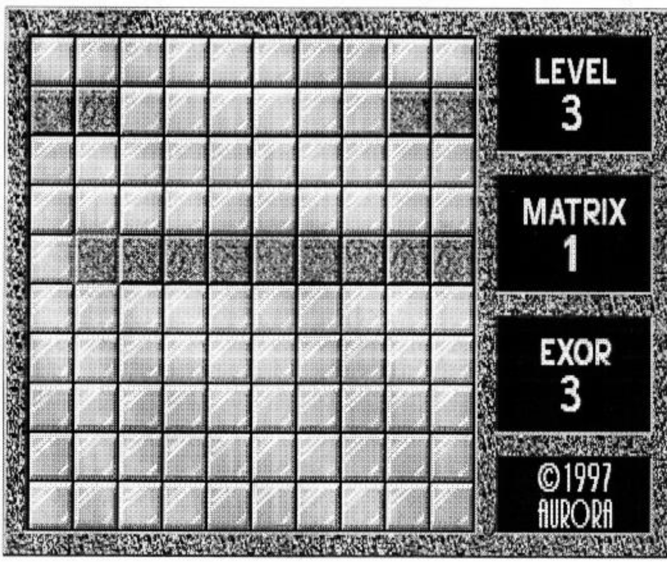
Het menu

Zoals ik al daarnet zei is het menu mooi uitgewerkt, met de opties "START GAME" en "ACCESS CODE". Eerst kies ik voor password invoeren. Ik weet er dan wel geen, maar ik wil eerst even kijken hoe een password er hier uitziet. Een passwoord bestaat uit blokjes. Hier kan ik niets meer doen dus ga ik maar terug naar het hoofdmenu. Daar kies ik om het spel te gaan spelen.

Het spel

Het spel komt hier op neer. Je moet alle blokjes goudkleurig zien te krijgen in een beperkt aantal beurten. Deze aantal beurten worden aangegeven met de naam EXOR, rechts in beeld van het speelveld. Er staan nog een aantal info blokjes waar je verder niet echt veel aan hebt, maar wel makkelijk. Er staat in welk level je speelt, en MATRIX wordt er hier aangegeven. Je begint zoals gewoonlijk in Level 1. Voordat je een password krijgt zijn de levels heel erg gemakkelijk. Als je level 5 hebt gehaald, krijg je een password. In level 6 gaat de moeilijkheids graad van het spel met een aanzienlijke stap omhoog. Een groot voordeel van dit spel is dat je geen beperkte tijd hebt om iets uit te voeren. Dus je kunt dus net zo lang nadenken als je wilt.

De besturing is niet al te moeilijk. Met de pijltjes toetsen kun je de cursor bewegen.





Met de spatie kun je een blokje aanklikken. Als je een blokje hebt aangeklikt kun je met je cursor toetsen alle kanten opsturen. Als je een blokje hebt aangeklikt en het is niet goed, kun je dat met de ESC-toets weer ongedaan maken. Je kunt ook gewoon het spel eindigen met de ESC-toets.

Conclusie

Grafisch ziet het er goed uit en de muziek die erbij zit is op FM-PAC(K) geschreven. De kwaliteit van de muziek is goed. Het spel is goed om te spelen. Je kunt over een zet zolang denken als je zelf wilt. De levels die je krijgt zijn niet al te moeilijk gemaakt, maar je moet er soms wel even goed voor gaan zitten. Het kan zijn dat mensen dit spel niet zo leuk vinden, maar dat is persoonlijke smaak. Dus als je van plan bent om dit spel te kopen (het kost overigens ƒ12,50) dan kun je eerst een promo van dit spel downloaden van een BBS. Dit wat ik nu ga vertellen, vond ik toch wel even nodig. Bij level 6 Matrix 3, had ik geen één grijs blokje op beeld en ik had 6 beurten. Als je alle blokjes geel hebt gemaakt moet de computer eigenlijk naar de volgende Matrix maar dat deed hij niet. Dus ik had een rij helemaal grijs gemaakt en daarna weer helemaal geel gemaakt. Toen ging de computer wel naar de volgende Matrix. Raar hè?!

Aurora
Aldenhof 38-27
6537 BC Nijmegen

krooshofm@hotmail.com
Eric.Boon@CSW.CARSYS.philips.com

ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:		Prijs:
Erix	RS232c Comunnicatie software		17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (TR + GFX9000)		20,-
4Trax Songbook 1	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
CyberSound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Unreal World 2	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Telebasic 2	Diskmagazine		7,50
Telebasic 3	Diskmagazine		7,50
Eurolink 2	Diskmagazine		PD
Eurolink 3	Diskmagazine		PD
Eurolink 4	Diskmagazine		PD
King's Valley II velden	Add On		5,--
Triplex	Spel, Tetris-kloon!		10,--
Babel	Spel, Tetris-kloon!		10,--
Pixess	Spel		15,--
Fighter's Ragnarök	Spel		25,--
F-Nano 2	Spel	(Turbo-R)	20,--
AmateurisM	Japanse Picturedisk		5,--
Notos CG Collection	Japanse Picturedisk		5,--
"Extra"	Japanse Picturedisk		5,--

NV-Magazine

NV-Magazine 10/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV-Magazine 11/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV-Magazine 12/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV-Magazine 01/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-

MoonSound Greatest, Audio-CD's

Op deze Audio-CD's staat een selectie van de mooiste muziekstukken gemaakt met MoonSound. Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

Vol 1.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--
Vol 2.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--
Vol 3.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--
Vol 4.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing van Pumpkin Adventure 3	15,--
SP010	Arcade Prof Competition 9000 DeLuxe De joystick met echte micro-switches, zowel voor links- als rechtshandigen. Dubbele vuurknop en regelbare auto-fire!	25,--
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,--

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,--
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,--

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: (0412) 690757

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	8,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	8,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	8,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	8,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	8,50
HNST42	Hnostar Magazine 42, Oktober 1998	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijst!

2 Hnostar Magazines	ƒ16,-	3 Hnostar Magazines	ƒ24,-
4 Hnostar Magazines	ƒ30,-	5 Hnostar Magazines	ƒ35,-
6 Hnostar Magazines	ƒ40,-	7 Hnostar Magazines	ƒ45,-

Dit hoeven niet allemaal DEZELFDE nummers te zijn!

Manuals

Art.	Naam:	Prijs:
MA101	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 30 pagina's	10,-
MA102	V9990 E-VDP-III Application Manual Engels, 114 pagina's	25,-
MA200	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator) Japans, 29 pagina's	10,-
MA201	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual Engels, 41 pagina's	10,-
MA300	Technical Guide FS-A1GT Japans, 68 pagina's	15,-
MA400	Service Manual: VG 8020/20 Engels, 10 pagina's	5,-
MA403	Service Manual: VG 8235/00/02/19 Engels, 29 pagina's	10,-
MA406	Service Manual: NMS 8280/00/16 Engels, 36 pagina's	10,-
MA500	Service Manual: NMS 1205/00 Engels, 20 pagina's	10,-
MA600	Service Manual: NMS 1421/00 Engels, 14 pagina's	5,-
MA800	OPL4, YMF278B Application manual Engels, 67 pagina's	15,-
MA900	MSX-DOS 2 Nederlands, 37 pagina's	10,-

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij ƒ5,- in rekening, voor rembours bestellingen ƒ20,-.

Bestellingen kunnen worden gedaan bij

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (0622) 125592

MoonSound Greatest





Op deze Audio-CD's staat een selectie van de beste muziek, gemaakt met MoonSound.

Op deze CD's tref je muziek aan van onder andere: Bart Roymans, Meits, Omega, Qix, Manuel Pazos, Soundwave, Master of Audio, Wolf, Ruud v.d. Moosdijk en vele anderen.

Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

De prijs per CD bedraagt ƒ15,- (inclusief verzendkosten).



